图书情报工作
第62卷 第11期 2018年6月

移动图书馆场景化信息接受内容适配剖析*

王福[1] 毕强[1] 张艳英[2]
[1] 吉林大学管理学院 长春 130022 [2] 吉林大学图书馆 长春 130025

摘要：［目的/意义］为提升用户信息接受体验的愉悦度，挖掘用户在不同场景的信息需求期望、信息搜索习惯和信息接受的偏好，并为用户所处场景适配内容是目前业界需要解决的实际问题。［方法/过程］运用微聚合理论对用户情境进行多维度分析，并通过场景识别搭建移动图书馆场景化信息接受内容适配框架。从“场景－内容－情境”适配的视角出发，构建移动图书馆场景化信息接受内容适配机理模型。［结果/结论］以云舟知识服务空间为例，对其信息接受内容适配程度进行分析，规划移动图书馆场景化信息接受的内容适配路径。

关键词：移动图书馆 信息接受情境 场景化服务 内容适配
分类号：G250
DOI：10.13266/j.issn.0252－3116.2018.11.002

1 引言

移动图书馆场景化信息接受内容适配是一个极具挑战性的问题，需要综合考虑用户情境的各维度，如用户所使用终端屏幕的大小、网络连通性、位置等[1]。由此，如何基于用户情境感知，从用户信息需求期望、信息搜索习惯和信息接受偏好被满足的程度出发，实现信息接受情境与场景化要素的有效配置是移动图书馆服务创新和信息空间再造的方向。移动图书馆场景化信息接受内容适配是借助于用户信息接受体验的反馈，通过对用户信息行为引导和调控，经过反复迭代实现信息接受情境和场景化要素的立体化无缝适配[2]。移动图书馆场景化信息接受期望的满足是在场景及场景间切换实现的，移动图书馆如何捕获用户情境，感知和适应移动终端，实现信息接受的畅体验是业界所关注的。在移动图书馆的某个场景中，如当某个用户在驾驶时进行信息接受[3]，移动图书馆会感知用户情境、识别用户所处的场景，将视频信息转化为图片和文本信息，提升移动图书馆场景化信息接受内容适配的畅(Flow)体验[4]。J. He等认为内容适配是移动设备的一项重要技术，基于此，提出了一个可扩展的内容适配系统Xadaptor，并采用以规则为基础的方法来促进可扩展的、系统内容的自适应[5]。W. Y. Lum和F. C. M. Lau指出移动设备的多样性为内容适配带来了挑战，为了应对挑战，通过服务质量感知引擎，自动适配用户信息需求与期望的内容[2]。D. Andersen等描述了提供集成网络流管理的操作系统，可以实现拥塞控制和信息流的自适应行为，进而实现内容适配的自适应[6]。张湛梅、罗芸和屈强基于移动社交群，提出了一种面向群体推荐互联网内容的系统[7]。童名文、杨宗凯和张景中将面向服务的体系架构引入内容适配研究，设计了一种新颖的面向服务的内容适配框架[8]。通过文献梳理，鲜见有关移动图书馆场景化信息接受内容适配方面的研究成果。移动图书馆场景化信息接受内容适配的实质是通过挖掘用户历史场景的信息接受期望，识别用户所处场景，将同一主题的文本、图像、音频和视频等通过语义、关联和计量等方式进行聚合[9]，呈现在移动终端。具体而言，移动图书馆动态调整内容呈现方式，以适应各种类型的移动终端。解决此问题的方法是针对不同类型的移动终端提供不同的呈现模式[10]，然而这种方法存在的问题是：①计算适配性差。PDA、iPad、平板电脑、移动电话等终端虽然具有良好的移动性，但是由于其有限的计算能力和屏幕尺寸的限制，如果没有针对不同移动终端进行内容布局调整计算，其内容呈现会显得杂乱，用户体验性较差[11]。

* 本文系国家自然科学基金项目“移动社交网络用户参与动机与网络互动机理研究——基于用户感知的调和作用”（项目编号：71501081）研究成果之一。
作者简介：王福（ORCID：0000－0003－1105－3573），副研究馆员，博士研究生；毕强（ORCID：0000－0002－6945－003X），教授，博士生导师，通讯作者，E-mail：：biqiang12345@163.com；张艳英（0000－0003－1481－4788），研究馆员。
收稿日期：2017－12－28 修回日期：2018－02－14 本文起止页码：16－22 本文责任编辑：王传清

②自适应适配性差。当用户情境发生变化时,移动图书馆需要对以前的网页进行修改,以支持不同类型的移动终端。由此,移动图书馆内容的任何变化都可能需要对所涉及的每一种格式进行修改,显然这种方式对于大量网页内容提供者来说既不可行也不实际。对此,S Wang 等提出通过学习用户情境,匹配适应规则,为用户提供合适的服务[12]。③个性化适配性差。移动终端不同于 PC 端,现有 PC 端资源组织和呈现是以粗粒度方式进行的,其与用户终端呈现需求的适配性较差。如果能将信息接受单元作为移动图书馆页面的一个基本呈现单元[11],将同一主题的所有媒体类型通过语义关系、关联关系和计量关系聚合为一个整体,才会实现资源组织的个性化适配。由上述对移动图书馆场景化信息接受内容适配存在的问题的归总,可以发现移动图书馆场景化信息接受的内容适配需要通过微聚合的方法变多栏布局为单个栏目布局。李禾指出所谓微聚合,即是利用领域本体相关的信息实体关系抽取为手段,基于图书馆馆藏资源的微观信息资源聚合,简称微聚合[13]。微聚合的实质是基于用户所处场景的信息接受期望将移动图书馆信息接受情境进行碎化后形成情境单元,利用情境本体对相关情境单元的关系抽取和聚合为手段,保留情境间的语义关系与原始内容语义的一致性,提升移动终端内容的可访问性的一种方法。本研究拟通过构建移动图书馆场景化信息接受内容适配框架,揭示移动图书馆场景化信息接受内容的适配模式。以此为基础,设计信息接受内容的适配机理和适配模型。基于信息接受内容适配模型,提出信息接受内容适配的路径,尝试探索移动图书馆建设和信息空间再造的新视角,以期提升用户信息接受的体验度。

2　移动图书馆场景化信息接受内容适配框架和模式

2.1　移动图书馆场景化信息接受内容适配框架

移动图书馆信息接受终端是用户信息接受感知体验的载体,移动图书馆需要采用情境感知的方法捕获用户移动终端类型、用户所处的场景变化,基于用户所处的场景的信息接受期望对信息内容呈现方式进行调整[14],以确保终端呈现的适配性。其中一种方法是对不同主题的原始内容进行转码,将原媒体转换成低质量的媒体类型,使其在相应的移动终端可以播放,如将视频信息转换为静态图像。另一种方法就是在实际应用中将一个 HTML 页面分解成块,每个块分配一个数值表示其意义,然后选择得分最高的块代表相应的内容,以防止信息失真,并根据感兴趣的区域、兴趣值和最小可察觉的大小调整页面布局[15]。在实际研究中,有学者提出一种有效的片段生成缓存方法,并基于共享行为、生命周期和个性化服务这 3 个特征进行检测。这两种方法都是从用户所处场景的移动终端性能限制出发,通过不同的手段,实现移动图书馆内容的自适应。如图 1 所示,将移动图书馆不同主题内容运用“分解”、“转化”和“合成”的方法,使原来网页结构解析成基于预定义的内容模型组件[16],使同一主题的文字、图像、音频、视频具有相应的语义关系、关联关系和计量关系。通过这些关系,实现对同一主题的不同文献类型的抽取和聚类,在以确保信息的保真度的基础上,以适配用户终端的方式呈现。

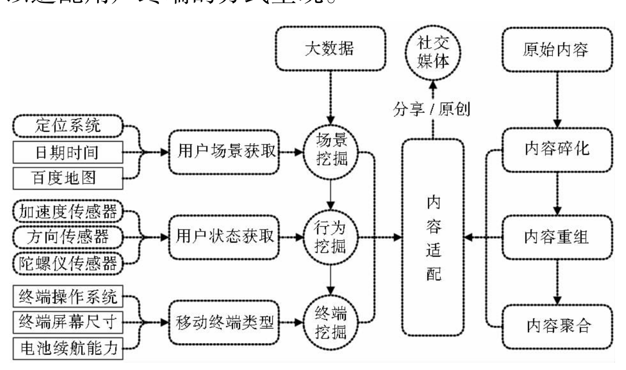


图 1　移动图书馆场景化信息接受内容适配框架

如图 1 所示:首先,由移动终端的定位系统结合百度电子地图获取用户所处的场景,通过挖掘用户在该场景的历史时间、地点及行为推断出此时用户的场景化信息接受期望。其次,利用加速度传感器、方向传感器和陀螺仪传感器等感知用户在此场景的状态,如运动状态还是静止状态等。最后,通过对移动终端的操作系统、屏幕尺寸和电池续航能力等确定移动终端的类型[17],规划呈现方式。由上述 3 个方面利用大数据技术挖掘用户历史场景、历史行为和终端性能,将不同类型的同一主题的内容碎化为细粒度的信息,然后利用不同类型资源之间的语义关系、关联关系和计量关系,实现同一主题的不同类型信息的微聚合。

2.2　移动图书馆场景化信息接受内容适配模式

移动图书馆信息内容一般包含了一组承载封装意义的多媒体对象,在对信息内容进行碎化和重组的同时,需要保留不同多媒体对象之间的语义关系和关联关系,以确保内容的保真度。当某些信息内容在不同类型的移动终端显示时,所碎化和重组的内容应保持与原始内容相同[18]。为此,将同一主题的不同的信息

类型按照用户信息接受期望，使用分层内容结构模式在移动终端正确呈现。移动图书馆应能将不同类型的信息内容依据内容用适应规则，以适配终端的形式呈现[19]。根据内容结构模式将移动图书馆内容分为 3 层，即结构层、模式层和保真层。结构层包含内容对象，模式层包括每个对象的可能类型，而保真层[20]则是每个类型的可能格式。移动图书馆场景化信息接受内容适配模式如图 2 所示：

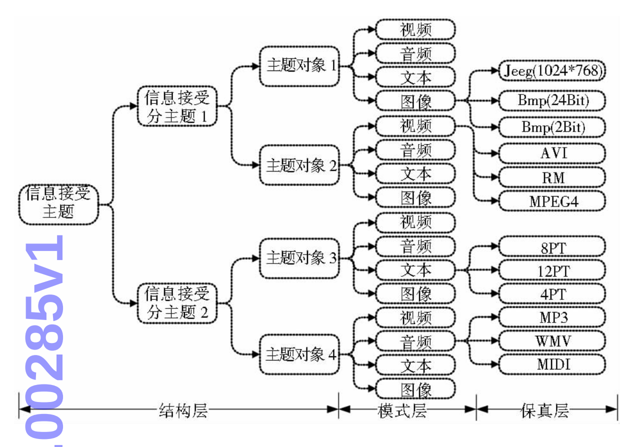


图 2　移动图书馆场景化信息接受内容适配模式

从图 2 可见，移动图书馆场景化信息接受可根据用户信息需求期望提供不同主题的信息内容，而且信息主题可以分为多个分主题，不同的信息分主题又可以分为多个主题对象，对于不同的主题对象又包括了不同的文献类型。如视频对象包含了 avi、rm、mpeg4 等格式，音频对象包括 mp3、wmv、midi 等格式，图像对象包括 jpeg（4024 * 768）、bmp（24bit）、bmp（2bit）等格式，文本对象包括 8pt、12pt、4pt 等格式。这些不同文献类型格式在确保保真度的前提下适配不同的移动终端。

3　移动图书馆场景化信息接受适配机理和模型

3.1　移动图书馆场景化信息接受内容适配机理

移动图书馆可借助多类移动社交网络平台获取用户信息，通过用户信息的微聚合实现不同平台个人信息的完整性和准确性互补。用户信息包括手机号码、微信 Id、用户名、性别、地区、个性签名、生日、学历、个性简介、血型、故乡、邮件、个人主页、兴趣、爱好、详细地址、照片、日志[21]。通过对目标用户在社交平台的纵向和横向渗透分析可以进一步挖掘用户信息，并辅之以所发、所转信息，实现信息收集的准确性、完整性、可用性和易用性。移动图书馆用户信息微聚合的关键在于科学、合理地收取用户信息单元，通过信息语义和信息关联，具体是利用语义预处理、属性标注、关联关系识别、语义分析及生成完整的信息网络[22]。基于用户信息的微聚合，可以挖掘用户场景化信息接受期望。针对用户的信息接受期望，通过信息接受情境与场景化要素的适配，增强移动图书馆场景化信息接受的感知和体验的愉悦度。移动图书馆场景化信息接受适配机理见图 3。

由图 3 可知，移动图书馆场景化信息接受内容适配是通过不同的应用平台微聚合用户信息。微聚合的结果可以对用户历史场景的信息需求期望、信息搜索习惯和信息接受偏好进行有效地挖掘[23]。以此为基础，再基于用户信息需求期望、信息搜索习惯和信息接受偏好，针对用户所处的场景，将同一主题的不同类型信息内容进行聚合，适配用户信息需求，以确保内容的针对性、细化性、实时性和呈现的适应性，从而增强用户信息接受体验的愉悦度。

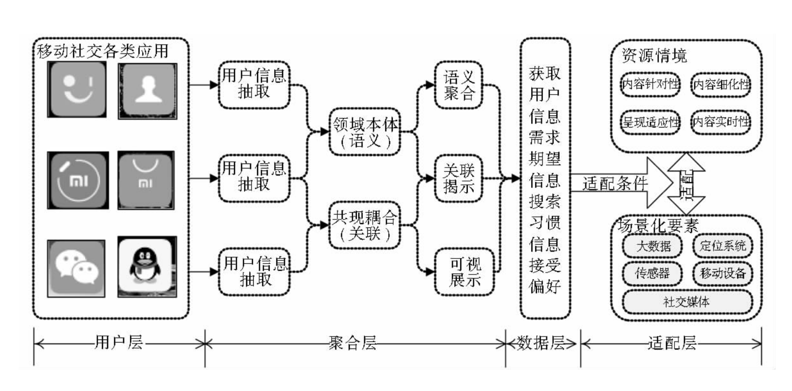


图 3　移动图书馆场景化信息接受内容适配机理

3.2　移动图书馆场景化信息接受内容适配模型

移动图书馆场景化信息接受需要借助于社交媒体，通过微博、陌陌、遇见和微信以获取用户个人信息；借助于定位系统动态地获得用户所处的场景及场景变换；借助于用户在移动设备上的“晒微博”“求遇见”“用人人”“刷微信”“读脸书”等获得用户信息行为[24]。通过大数据挖掘用户历史场景的信息需求与期望、信息搜索习惯和信息接受偏好，通过传感器获得用户在某个场景的运动状态，以用户信息接受期望为前提，为用户此时场景适配相应的信息接受情境[25]。移动图书馆场景化信息接受正是充分利用场景的定位系统、传感器、移动设备、社交媒体和大数据 5 种要素，感知用户情境，掌握用户信息接受期望，为用户所处场

景及场景间的切换适配相应的信息内容。移动图书馆场景化信息接受内容适配模型如图4所示：

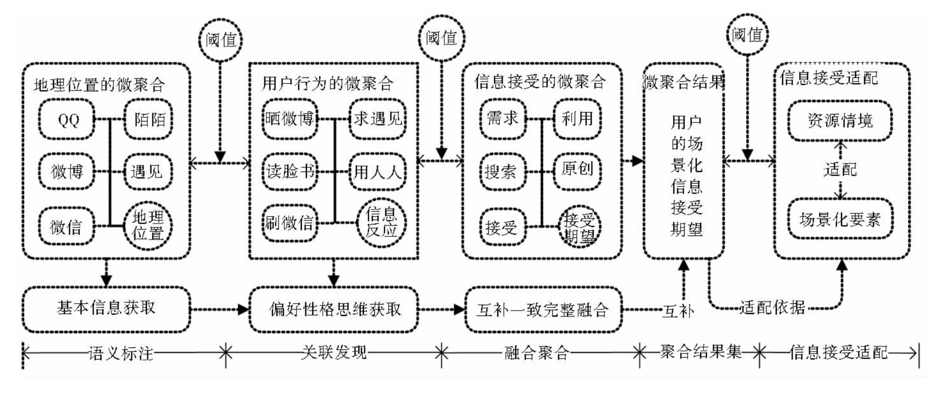


图4　移动图书馆场景化信息接受内容适配模型

由图4可见，移动图书馆通过地理位置信息的微聚合、用户行为的微聚合、信息接受的微聚合之间的有机融合，不仅能实现用户信息的一致性、完整性和准确性地获取，而且可掌握用信息获取偏好，以便为用户所处的场景提供个性化的内容适配服务。通过阈值的设定在用户隐私与个性化服务之间实现有效控制，借助移动图书馆信息接受情境与场景化要素间的相互作用[26]，实现基于用户信息接受期望的资源情境适配，并在一定的阈值内达到信息接受期望与信息接受现实的适配平衡。

4　移动图书馆场景化信息接受内容适配策略

4.1　移动图书馆场景化信息接受内容适配方案

移动图书馆场景化信息接受内容来源于不同类型资源，为提升用户感知和用户体验，需要对多个社交应用的同一用户信息行为进行挖掘，获得用户信息接受期望。在此基础上，基于用户所处场景的不同信息接受期望，对不同类型的同一主题的信息内容聚合为信息资源链（分面适配）、信息资源树（分组适配）、信息资源网（关联适配）等为用户提供多元化的一站式服务和精准的个性化信息服务[11]。该方法将同一主题的不同类型资源细化为“原子型”的基本信息单元，不同的信息单元之间保留了原有资源间的语义关系、关联关系和计量关系，最终呈现在不同类型的移动终端上。移动图书馆基本信息单元包含了两类元素，即段和对象簇。为了适配不同类型的移动终端，可通过html语言标识，如 < frameset > < table > < div >进行移动图书馆场景化信息接受的内容的设计[27]，构成移动图书馆场景化信息接受树。移动图书馆信息接受树被分为呈现子树和包含子树两类，这两类树的功效是检测网页中的基本信息单元，通过语义关系、关联关系和计量关系，适应性地呈现在不同类型的移动终端。移动图书馆场景化信息接受内容适配方案如图5所示：

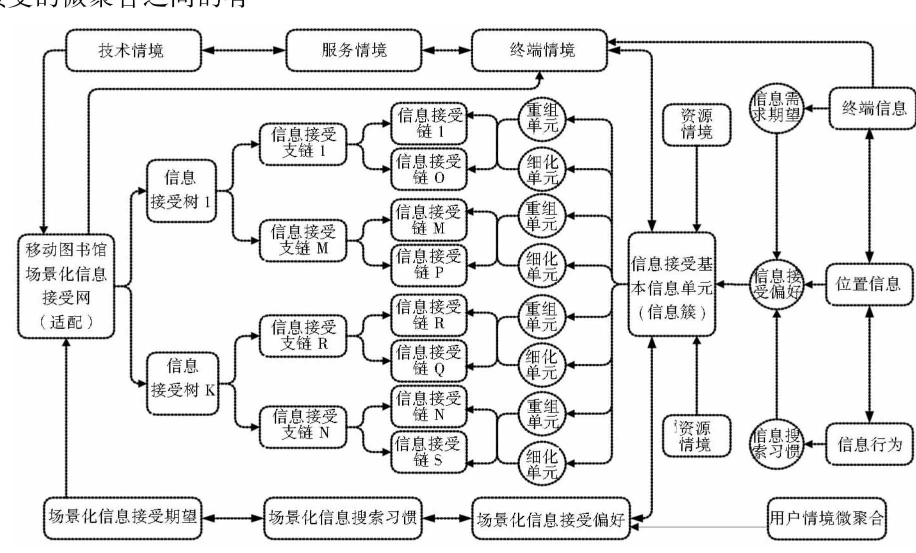


图5　移动图书馆场景化信息接受内容适配方案

由图5可见，移动图书馆信息接受适配的实现是基于用户情境，借助于技术情境、服务情境和终端情境为用户所处不同场景的信息接受期望适配信息内容[28]。信息内容是依据用户需求层次的变化通过链状、树状和网状的形式动态适配的。首先是由移动图书馆不同类型资源细化为基本信息单元，这些基本信息单元，依据用户信息接受期望进行重组后适配于终端情境，以增强用户的体验和感知效果。移动图书馆场景化信息接受内容的基本信息单元主要包括[27]文本集群（text 对象）、静态图像集群（jpg、bmp、tiff 和 gif 对象）、视频集群（avi、wmv、mpg 对象）、动态图像集群（png 和 gif 对象）、闪存集群（swf 对象）和音频集群（mp3 和 wav 等对象）。

4.2 移动图书馆场景化信息接受内容适配途径

移动图书馆用户价值取向形成过程是一个长期的、动态的变化过程,可以从其所发布的原创信息的属性及其变化[29]、转发信息的属性及其变化、对不同属性公众号的取舍、对好友的取舍等予以挖掘现[30]。用户信息接受期望是由用户价值取向决定,即通过用户发布信息、用户转发信息、用户添加和屏蔽的信息以及"点赞""扫一扫"的对象类型及其变化体现[31]。在移动图书馆信息接受的实际中,用户信息接受的价值取向为移动图书馆场景化内容适配途径设计提供了依据。以云舟知识服务空间为例。在云舟知识服务空间中,假设移动图书馆某一个专题由 4 个主题组成,每个主题又分别由一个主对象和两个分对象组成,从而形成了移动图书馆场景化信息接受内容适配途径,如图 6 所示:

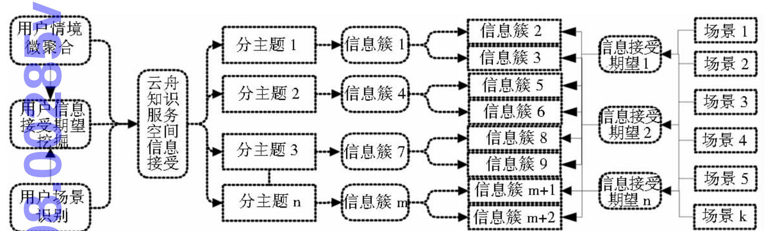


图 6 移动图书馆场景化信息接受内容适配途径

由图 6 所示,以每个信息簇有两个子信息簇为例,移动图书馆信息接受网最原始的信息接受内容是由不同信息类型组成的分主题。为了更好地适配用户终端,分主题之间通过语义关系、关联关系和计量关系形成树形的内容接受形式,树形内容之间的关联耦合形成了网状的信息接受形式。针对不同的移动终端如图 7 所示进行适配[28],以避免不同移动终端接受信息时,采用横向和纵向滚动条的方式来显示,以增强其适配性,从而提升用户信息接受的体验和感知效果。

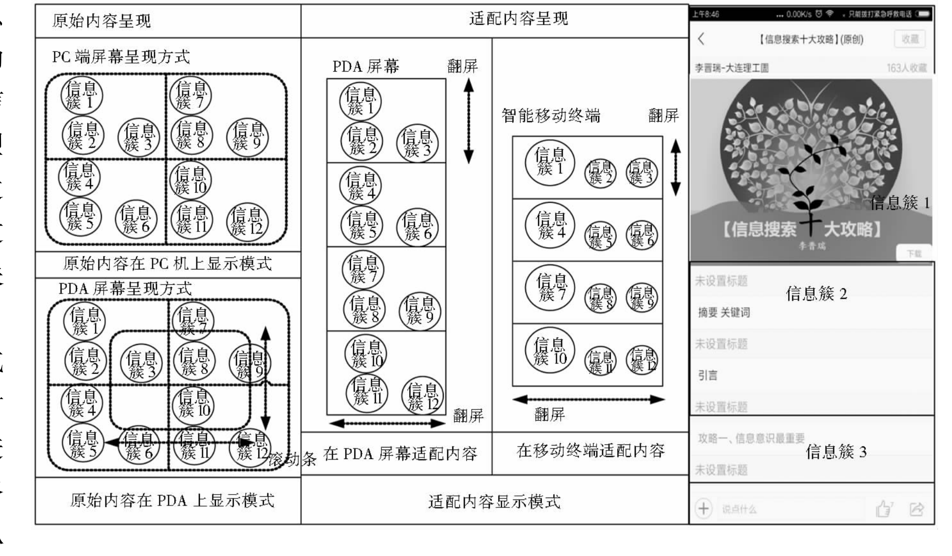


图 7 移动图书馆场景化信息接受内容适配示例

由图 7 可见,移动图书馆场景化信息接受内容适配主要通过以下几个途径来实现。

(1)期望适配。用户所处不同场景的信息需求期望不同,云舟知识服务空间针对用户信息需求适配相应的信息内容,具有针对性,但是目前各类移动图书馆包括云舟知识服务空间在动态感知用户场景变化、自动适配内容方面较差。

(2)细化适配。将资源情境细化为细粒度资源,符合用户碎片化的场景化信息接受习惯,提高用户信息接受体验的愉悦度。云舟知识服务空间在资源细化方面聚合了同一主题的不同类型的文献单元,用户满意度较高。

(3)呈现适配。如果按照 PC 机和笔记本电脑上的显示模式不加以处理,那么在移动终端显示是不完整的。云舟知识服务空间对此进行了改进,只需要滑动纵向移动条,或者触摸翻屏显示,使用户信息接受的愉悦感增强。

(4)动态适配。移动信息接受是发生在不同的场景,不同的场景有不同的信息接受期望,本研究内容适配模型正是针对用户所处场景信息接受期望来实现资源内容的微聚合。但是由于现阶段云舟知识服务空间没有将场景要素与用户信息需求很好地结合,在情境的动态适配方面还存在许多需要完善的地方,需要进一步提升。

5 结语

针对目前移动图书馆场景化信息接受内容与移动终端和用户信息接受期望不匹配的现状,本研究提出了基于用户信息需求、信息搜索习惯和信息接受偏好的移动图书馆信息接受情境和场景化内容适配理念,利用移动图书馆对用户地理位置、体位状态、信息行为等的微聚合的方法进行研究,构建和剖析了移动图书馆用户信息接受内容适配框架、模式、机理、模型,在此基础上规划了移动图书馆场景化信息接

受内容适配路径,以增强移动图书馆多元化的“一站式”信息服务和精准的个性化信息服务,提升用户的场景化信息接受的体验和感知的愉悦度,为移动图书馆的场景化建设、移动图书馆信息空间再造和服务创新指明了方向,也为移动图书馆场景化创新服务研究提供了新的视角。

参考文献:

[1] MOHOMED I, CAI J C, CHAVOSHI S, et al. Context-aware interactive content adaptation[C]//MobiSys '06 Proceedings of the 4th international conference on Mobile systems, applications and services. Uppsala, Sweden,2006:42－55.
[2] LUM W Y, LAU F C M. A context-aware decision engine for content adaptation[J]. Pervasive computing IEEE, 2002, 1(3):41－49.
[3] Park G, Kim Y, Kang B. Dynamic Mobile Content Adaptation According to Various Delivery Contexts[J]. Journal of Security Engineering, 2005, 2(3):202－208.
[4] 王福,聂兰渤,郝喜凤. 移动图书馆场景化信息接受畅融合研究[J]. 图书馆学研究,2018(2):77－83.
[5] HE J, GAO T, HAO W, et al. A flexible content adaptation system using a rule-based approach[J]. IEEE transactions on knowledge & data engineering, 2015, 19(1):127－140.
[6] ANDERSEN D, BANSAL D, CURTIS D, et al. System support for bandwidth management and content adaptation in internet applications[J]. Polar record, 2001, 37(202):199－214.
[7] 张湛梅,罗芸,屈强. 基于移动社交群的互联网内容适配系统的搭建[J]. 互联网天地,2013(2):24－26.
[8] 童名文,杨宗凯,张景中. 面向服务的内容适配框架研究[J]. 计算机应用研究,2008(3):749－751.
[9] PEDELL S, VETERE F. Visualizing use context with picture scenarios in the design process[C]// International conference on human computer interaction with mobile devices & services. Salzburg, Austria,ACM, 2005:271－274.
[10] 王福. 移动图书馆信息接受情境对用户信息行为的作用机理研究[J]. 国家图书馆学刊,2018(1):19－30.
[11] WANG S, ZHENG Z, WU Z, et al. Context-aware mobile service adaptation via a co-evolution eXtended classifier system in mobile network environments[J]. Mobile information systems, 2014, 10(2):197－215.
[12] CAO J, XING N, CHAN A T S, et al. Service adaptation using fuzzy theory in context-aware mobile computing middleware[C]// 11th IEEE international conference on embedded and real-time computing systems and applications, Hong Kong, China. IEEE, 2005:496－501.
[13] 李禾. 微信息环境下高校馆藏资源微聚合服务的研究[J]. 图书馆学研究, 2015(4):66－70.
[14] MALEK J, MALEK J, LAROUSSI M, et al. A context-aware approach for modeling bijective adaptations between Context and Activity in a mobile and collaborative learning[J]. International journal of interactive mobile technologies, 2008, 2(1):19－30.
[15] SOLARSKI M, STRICK L, MOTONAGA K, et al. Flexible middleware support for future mobile services and their context-aware adaptation[J]// Intelligence in communication systems, IFIP international conference, Intellcomm 2004(3283):281－292.
[16] PAL S, CHOUDHURY P, MUKGERJEE S, et al. Knowing minimum mobile device delivery context to maintain standard for m-learning in university scenario[C]// International conference on business and information management. Durgapur, India, IEEE, 2014:11－16.
[17] SCHOU S. Context-based service adaptation platform: improving the user experience towards mobile location services[C]// International conference on information networking. Busan, South Korea, IEEE, 2008:1－5.
[18] JAIN R, BOSE J, ARIF T. Context based adaptation of application icons in mobile computing devices[C]// Information and communication technologies. Hanoi, Vietnam ,IEEE, 2015:31－36.
[19] MALANDRINO D, MAZZONI F, RIBONI D, et al. MIMOSA: context-aware adaptation for ubiquitous web access[J]. Personal & ubiquitous computing, 2010, 14(4):301－320.
[20] HUANG M, LI X, WU S, et al. Speech scenario adaptation and discourse topic recognition on mobile smart terminal[C]// 2015 international conference on computational science and computational intelligence , Las Vegas, NV, USA, IEEE computer society, 2015:486－491.
[21] 明均仁,余世英,杨艳妮,等. 面向移动图书馆的技术接受模型构建[J]. 情报资料工作,2014(5):49－55.
[22] JAIN R, BOSE J, ARIF T. Context based adaptation of application icons in mobile computing devices[C]// Information and Communication Technologies. Hong Kong, China, IEEE, 2015:31－36.
[23] 李鹏. Web 2.0 环境中用户生成内容的自组织[J]. 图书情报工作,2012,56(16):119－126.
[24] ABECH M, COSTA C A D, BARBOSA J L V, et al. A model for learning objects adaptation in light of mobile and context-aware computing[J]. Personal & ubiquitous computing, 2016, 20(2):1－18.
[25] 彭兰. 场景:移动时代媒体的新要素[J]. 新闻记者,2015(3):20－27.
[26] 付雪妍. 场景理论下移动社交媒体的场景建构[J]. 新媒体研究,2017,3(14):3－4.
[27] BEYENE W M, FERATI M. A case for adaptation to enhance usability and accessibility of library resource discovery tools[J]//Universal Access in Human-Computer Interaction. Design and Development Approaches and Methods, 2017(10277):145－155.
[28] YANG S J H, ZHANG J, CHEN R C S, et al. A unit of information-based content adaptation method for improving Web content accessibility in the mobile internet[J]. Etri journal, 2007, 29(6):794－807.

[29] 孙萍. 基于移动终端的图书馆服务技术研究[J]. 现代情报, 2007(12):133－135.
[30] 马捷,韩朝,魏傲希,等. 信息生态视角下社会事件网络传播驱动机制研究[J]. 图书情报工作,2013,57(15):56－61.
[31] HÖPKEN W, FUCHS M, ZANKER M, et al. Context-based adaptation of mobile applications in tourism. [J]. Information technology & tourism, 2010, 12(2):175－195.

作者贡献说明:
王福:负责资料收集与整理,论文撰写与修改;
毕强:负责论文主题选取的指导,研究框架的设计,内容修改与指导;
张艳英:负责资料收集与整理。

Analysis of the Scene Information Acceptance Content Adaptation in Mobile Libraries

Wang Fu[1] Bi Qiang[1] Zhang Yanying[2]
[1] School of Management, Jilin University, Changchun 130022
[2] Library of Jilin University, Changchun 130025

Abstract: [**Purpose/significance**] In order to improve the satisfaction of user information acceptance experience, it is a practical problem that needs to be solved in the mobile library to find out the user's expectation of information requirement, information search habit and preference of information acceptance, and to match the content of the user's sceneIn order to improve the user's pleasure of accepted experience in different scenes in mobile library, it is necessary to effectively excavate the users' expectation of information requirements, information search habits and information acceptance preference in different scenes, for users in the scene to accept the information content. [**Method/process**] Using the theory of microaggregation, the multi-dimensional analysis of user context is carried out, and the content adaptation framework of the scene based information acceptance of mobile library is built through the scene recognition. From the perspective of "Scene-Content-Context" adaptation, the mechanism model of content adaptation of information acceptance in mobile library is constructed. [**Result/conclusion**] Taking YunZhou knowledge service space as an example, this paper analyzes the degree of information acceptance content adaptation, and puts forward the content adaptation path of mobile library's scene information acceptance.

Keywords: mobile library information acceptance context scene service content adaptation